



Ընդհանուր տեղեկատվություն

<p>Կազմակերպության տվյալներ</p> <ul style="list-style-type: none">• Անվանում, հասցե• Տնօրեն• Էլ. հասցե• Հեռախոս .	<p>«Մանակցային դպրոց» կրթական հիմնադրամ Վահրամ Սուդունյան</p>
<p>Հետազոտության թեմա/վերնագիր</p> <ul style="list-style-type: none">• Հետազոտության թեմա	<p>Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը առարկայի դասավանդման ընթացքում</p>
<p>Ռեսուրսի տվյալներ</p> <ul style="list-style-type: none">• Ա. Ա. Հ.• Մասնագիտություն• Հեռախոս• Էլ. հասցե• Դասավանդվող առարկաներ• Դասարաններ	<p>Նատալիա Ազարյան Մանկավարժ Ռեսուրս լեզու</p>
<p>Ուսումնական հաստատության տվյալներ</p>	

- Անվանումը, հասցե
- Հեռախոս
- Էլ. հասցե (տնօրինության)
- Web կայքի հասցե

Կոտայքի մարզ, Քարաշամբի միջնակարգ դպրոց

Հետազոտության վերաբերյալ հաշտվելություն

<p>Նպատակը և հետազոտական հարցը</p>	<p>Նպատակը: Խաղային տեխնոլոգիաների դերը ուսուց լեզվի ուսուցման ընթացքում</p> <p>Հետազոտական հարց: Որքանով են արդյունավետ ֆարտային խաղային տեխնիկաները 5-6-րդ դասարաններում բառապաշարը զարգացնելիս դասավանդելիս:</p>
<p>Թեմայի կարևորությունը և նշանակությունը Ձեր քերական խմբի համար</p>	<p>Թեմայի կարևորությունը: Խաղային դաստիարակչություն հասկացությունը ներառում է բավականին մեթոդների մեծ խումբ և դաստիարակչության ընթացքում, տարբեր ժամանցային դաստիարակչական խաղերի միջոցով: Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասանանաչողական ուղղությամբ:</p>
<p>Ո՞ր առանցքային կոմպետենցիան է ուղղված նպատակի ուսումնասիրությունը</p>	<p>Լեզվական գրագիտություն</p>
<p>Վերապատրաստման ո՞ր թեմայի շրջանակում է անդրադարձ կատարվել այս հիմնախնդրին/ուրախին</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Գնահատում ● Պլանավորում
<p>Օգտագործված մեթոդները</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Նախագծային մեթոդ
<p>Իրականացման ժամանակահատվածը</p>	<p>Մեկ շաբաթ</p>

<p>Թիրախ խումբը</p> <p>/ քանակ, սեռային բաշխում /</p>	<p>5-6-րդ դասարանի աշակերտներ</p>
<p>Իրականացման վայրը</p> <ul style="list-style-type: none"> • Դպրոցը • Դասարանը 	<p>Վոտայֆի մարզ, Քարաշամբի միջնակարգ դպրոց 5-6-րդ դասարան</p>
<p>Գործընթացի համառոտ նկարագրություն / տպավորություններ, կարծիքներ, դժվարություններ /</p>	<p>Խաղային գործունեությունը՝ որպես սոցիալ-հոգեբանական երևույթ, վերլուծվել է տարբեր մտածողների՝ Բ. Գ. Անանևի, Լ. Ս. Վիգոտսկու, Ս. Լ. Ռուբինսոտեյնի, Զ. Ֆրեյդի, Ժ. Պլաժեի, Ս. Ա. Շմակովի, Օ. Ս. Գազմանի, Ն. Ե. Խարիտոնովի և այլոց կողմից: Նրանք նշում են, որ խաղը երեխայի ներքին պահանջմունքն է, ակտիվ գործունեության, աշխարհնախադրության կարևոր միջոց: Խաղի առաջացման և զարգացման հարցերը գիտնականները դիտարկել են դաստիարակության գործընթացի համատեքստում՝ բացահայտելով դրա կառուցվածքային բաղադրիչները, բովանդակությունը, կարևորելով դրա դերը անձի հոգեկան զարգացման գործում: Ըստ Ս. Լ. Ռուբինսոտեյնի՝ խաղը գործունեության տեսակ է, գործողությունների, դրդապատճառների ամբողջություն, որի ընթացքում լուծվում է երեխայի պահանջմունքների և պահանջի միջև առկա հակասությունը: Խաղը երեխայի հնարավորությունների սահմանում նրա պահանջմունքների բավարարման եղանակ է:</p> <p>Խաղը անհատի, հասարակության զարգացման կենսականորեն անհրաժեշտ տարրն է, քանի որ խաղի բնույթը, կառուցվածքային</p>

մակարդակները, բարդության աստիճանը բնութագրում են սվյալ հասարակության կենսամակարդակը, բարձրերը:

Խաղը սերտորեն կապված է անձի զարգացման հետ և կրտսեր դպրոցական տարիքում առանձնահատուկ նշանակություն ունի: Վաղ տարիքում խաղի միջոցով սովորողը ներգրավվում է սոցիալական որոշակի փոխհարաբերությունների մեջ: Այն համարվում է գործունեության այն տեսակը, որը ձևավորում է երեխայի անձը, նրա հոգևոր ոլորտը, ներքին բովանդակությունը, վարքը: Ժամանակակից դպրոցում, որտեղ շեշտադրվում է ակտիվ, փոխներգրծուն, զարգացնող ուսուցումը, լայնորեն կիրառվում է խաղային գործունեությունը: Խաղն ակտիվորեն կիրառվում է նաև նախադպրոցական և արտադպրոցական տարբեր հաստատություններում:

Ի տարբերություն առհասարակ խաղի՝ մանկավարժական խաղը բնութագրվում է կարևոր հատկանիշներով՝ հստակ դրված ուսումնական նպատակով, ակնկալվող արդյունքներով: Մանկավարժական խաղերը ներառում են մանկավարժական գործընթացի կազմակերպման մեթոդների, հնարների համալիր: Ըստ Ս. Ա. Շմակովի՝ խաղը ինֆորմատիարակության «գոտի» է, և խաղային գործունեության դաստիարակչական ներուժն արտացոլված է հստակ կանոններում: Խաղի կանոնները երեխայի ներքին ինֆորմատիայի, ինֆորմացիայի կանոններ են:

Խաղերի ընթացքում ուսումնական նյութի յուրացումը որոշակիորեն դանդաղ է ընթանում, քան ոչ խաղային մեթոդների դեպքում, քանի որ խաղի ժամանակ զուգակցվում են երեխաների զբաղվածությունը, որը հանաչողության գործընթացը ավելի հասանելի ու հետաքրքիր է դարձնում, և ուսումնական գործունեությունը, որի շնորհիվ ձեռք են բերվում կայուն գիտելիքներ:

Գործնական խաղերն օգտագործվում են առաջացած խնդիրների ամբողջականությունը նոր կերպ լուծելու համար, նյութի

ամբացումը, ստեղծագործական ունակությունների զարգացումն: Ընդհանրական սովորելը հնարավորություն է տալիս ունենալ լավ հիշողություն և սովորել առարկան տարբեր ձևերով:

Սովորելու ընթացքում ձեռք են առնվում բազմաթիվ գործնական խաղեր՝ հետախուզական, ախտորոշական, իրական խաղեր, գործնական քատրոն, հոգեկան և սոցիալական դրամա:

Իմիտացիոն խաղեր: Այս խաղերի ընթացքում ֆննարկվում է ինչ որ կազմակերպության, ըզունելության կամ առանձնացման, օրինակ Արևմտություն կազմակերպությունը՝ մասնակիցների, գործարանների և այլն: Քննարկվել կարող են այն իրադարձությունները, որտեղ կան կոնկրետ մարզիկ, և ֆննարկվում է կոնկրետ իրադարձություն կամ իրականացվում է ինչ-որ գործունեություններն ու օբյեկտների կառուցվածքը:

Հետազոտական խաղեր: Այս խաղերը օգնում են իրականացնել կոնկրետ հետազոտություններ, օրինակ՝ շարադրություն գրելու եղանակը, խնդրի լուծումը, ֆարոզությունը...

Հետազոտական խաղերի մեջ ներկայացվում է գործողության ընթացքն: Այս տեսակի խաղերն անցկացվում են պայմանական՝ իրականությանը նման:

Այս ամենում խաղային սցենարը զարգանում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից:

Երեխաներին երաժշտության տեսության ուսուցումը Կիրյուշինայի մեթոդով: Այս մեթոդը հասու է բոլոր նրանց ովքեր ընկալում են երաժշտությունը հոգեպես, Բոլոր հերոսները տարբեր ձևով են իրենց դրսևորվում արկածների ժամանակ, որտեղ բացահայտում է նրանց ունակություններն ու որակը: Հերոսի հետ միասին երեխաները սովորում են երաժշտության ընկալումն ու ունակությունը, ուրմի, տոնի և չափի զգացողությունը:

Որպեսզի խաղերը դառնան երեխաների ստեղծագործական ինֆրաբացահայտման և տարրական ուսաց լեզվի հասկացությունների յուրացման միջոց և կատարեն իրենց զարգացնող դերը, պետք է հրաժարվել խաղի վերաբերյալ առ այսօր տիրող ստերեոտիպային պատկերացումից, այսինքն՝

1. Խաղը չպետք է դիտել որպես տարրական մաթեմատիկական հասկացությունները ձևավորող կարգավորված գործընթաց, այլ որպես ազատ գործունեություն, որտեղ երեխան գիտակցաբար ընկալում է, համեմատում և ընտրում արդյունքին հասնելու հանապարհներն ու հնարներ ինֆուրույնություն է ցուցաբերում իր հանապարհին ընկած դժվարությունների հաղթահարման գործում,

2. Մանկավարժը խաղերում պետք է հանդես գա խաղընկերոջ դերում:

Խաղերի հիմնում ընկած են հետևյալ նպատակներն հետապնդող առաջադրանքները.

- Ուշադրության և դիտողականության զարգացում
- Ստեղծագործական երևակայության զարգացում
- Մտածողությունը զարգացնող վերլուծական,

կառուցողական ունակություններն ամրապնդող, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական, կատակ խնդիրներ, մաթեմատիկական գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ:

Ռուսերեն նախադասության կառուցվածքը չի փոխվում հարցական բառ ավելացնելիս և նախադասությունը հարցի վերածելիս: Օրինակ՝ հաջորդ նախադասության մեջ «Я» («ես») դերանունը փոխարինվել է «КТО» («ով») հարցական բառով, մինչդեռ նախադասության մնացած մասը մնում է անփոփոխ իր կառուցվածքով (բայց ոչ խոնարհումը) :

Ավելի բարդ հարցեր ստեղծելու համար օգտագործեք հետևյալ հարցական բառերը.

- **Ինչու (Ինչու)**
- **Зачем (Ինչու / Ինչի համար)**
- **Куда (ուր)**
- **Откуда (որտեղից)**
- **СКОЛЬКО (որքան)**
- **Чей (ում)**
- **МОЖНО (մայիս / կարող)**

Ռուսերենը շատ հկուն լեզու է, երբ խոսքը վերաբերում է բառերի դասավորությանը, և շատ լեզվաբանների կողմից այն կոչվում է «ազատ բառային կարգի» լեզու: Նախադասության նպատակային կենտրոնացումը որոշում է ուսանողի կողմից ընտրված բառերի կարգը: Սա հեշտացնում է ուսուցիչի ուսանողներին սովորել, թե ինչպես ձևավորել հարցեր ինտոնացիայի միջոցով:

Հետևյալ օրինակում պարզ հայտարարությունը նախ վերածվում է չեզոք հարցի, այնուհետև ևս երկու հարցի, որոնք կենտրոնացնում են նախադասության տարբեր համատեքստի վրա.

- **Հայտարարություն. Маша ела кашу - Մաշան շիւլա էր ուտում**
- **Չեզոք հարց՝ Маша ела кашу? Մաշան շիւլ էր ուտում:**
- **Կենտրոնացված հարց 1. Ела Маша кашу? Մաշան շիւլ էր ուտում:**
- **Կենտրոնացված հարց 2. Кашу ела Маша? Մաշան շիւլն էր ուտում:**

Ռուսական հարցում ինտոնացիան բարձրանում է դեպի նախադասության վերջը, նախֆան վերջում նորից

ընկնելը: Նկատի ունեցե՛ք, որ կենտրոնացված հարցերում ինտունացիոն շեշտը դրված է այն բառի վրա, որը բանախոսը ցանկանում է ընդգծել: Ձայնը բարձրանում է ընդգծված բառի վրա, այնուհետև ընկնում անմիջապես հետո:

Ժամանակակից ոուսաց լեզվի բառապաշարն ընդգրկում է միլիոնավոր բառեր, եթե հաշվի առնենք այն բոլոր բառերը, որոնք օգտագործում և օգտագործում են նրա խոսողները՝ ֆալաֆային և գյուղական բնակչությունը, նրա կրթված մասը և թերկիրթները, տարբեր մասնագիտությունների տեր մարդիկ և [սարքեր](#) [տեսակի](#) դասեր – առնվազն վերջին երկու դասերի ընթացքում – Պուսկինից մինչև մեր օրերը: Ռուսերենում առկա բառերի ընդհանուր թիվը հաշվարկված չէ, և այն դժվար թե գործնականում հնարավոր լինի հաշվարկել նույնիսկ տեխնիկական դժվարությունների պատճառով, որոնք ֆիֆում են բոլոր անունները, որոնք օգտագործվում են այնպիսի հսկայական երկրի տարածքում, ինչպիսին Ռուսաստանը է:

Որպեսզի խաղերը դառնան երեխաների ստեղծագործական ինֆրաբացահայտման և տարրական մաթեմատիկական հասկացությունների յուրացման միջոց և կատարեն իրենց զարգացնող դերը, պետք է հրաժարվել խաղի վերաբերյալ առ այսօր տիրող ստերեոտիպային պատկերացումից, այսինքն՝

1. Խաղը չպետք է դիտել որպես տարրական մաթեմատիկական հասկացությունները ձևավորող կարգավորված գործընթաց, այլ որպես ազատ գործունեություն, որտեղ երեխան գիտակցաբար ընկալում է, համեմատում և ընտրում արդյունքին հասնելու հանապարհներն ու հնարներ ինֆուրույնություն է ցուցաբերում իր հանապարհին ընկած դժվարությունների հաղթահարման գործում,

2. Մանկավարժը խաղերում պետք է հանդես գա խաղընկերոջ դերում:

Խաղերի հիմնում ընկած են հետևյալ նպատակներն հետազոտող առաջադրանքները.

- Ուշադրության և դիտողականության զարգացում
- Ստեղծագործական երևակայության զարգացում
- Մտածողությունը զարգացնող փերլուծական,

կառուցողական ունակություններն ամրապնդող, հետաքրքրաշարժ, տրամաբանական, կատակ խնդիրներ, մաթեմատիկական գլուխկոտրուկներ, հանելուկներ:

Դպրոցական դիդակտիկայում լայն տարածում են գտել այն խաղերը, որոնք ունեն ավելի շատ մաթեմատիկական ուղղվածություն: Օրինակ՝ խաղեր, որոնք ծանոթացնում են երեխաներին քվանտաներին ու նրանց հետ կատարվող գործողություններին, առարկաների՝ ըստ մեծության համեմատելու տարբերությունները, ծանոթացնում պարզ երկրաչափական պատկերների հետ, կարողանալ գտնել նմանօրինակ առարկաներ, կողմնորոշումը ժամանակի ու տարածության մեջ եւ այլն: Խաղերի միջոցով երեխան դիտում է, համեմատում, հակադրում առարկաները եւ կատարում ընդհանրացումներ: Չարգանում է երեխաների ուշադրությունը, հիշողությունը, մտածողությունը, հնարամտությունը:

Գտնել շրջապատում միանման կամ տարբեր առարկաներ, համեմատել ըստ չափի, ձևի եւ այլն: Ցանկացած խաղ ունի ուսուցողական կառուցվածք՝ խնդիրներ, կանոններ, նպատակ եւ ավարտ: Խաղի նպատակն է որոնել, գտնել, գուշակել, թաքցնել, որոնք խաղային իրադրությանը տալիս են որոշակի պայմանակություն եւ խաղը դարձնում գրավիչ ու հետաքրքիր:

Դեռ վաղ տարիքից, երեխան հանաչում է աշխարհը, ակտիվորեն ուսումնասիրում է իր շուրջը. Այդ պատճառով, զարգացնող կրթական խաղերը երեխայի կյանքում կարևորագույն մաս են կազմում: Նրանք ավելացնում են շրջակա աշխարհի մասին

	<p>երեխայի պատկերացումները, սովորեցնում են երեխային հետևել և առանձնացնել հատկանշական բնութագիրը՝ (չավր, ձեւը, գույնը), տարբերել նրանց, ինչպես նաև կազմել պարզագույն փոխկապակցություններ:</p> <p>Ուսուցողական խաղ-պարապմունքները, կօզնի Ձեր երեխային նախապատրաստվել դպրոցին, քանի որ ուսուցողական խաղերը նպաստում են ոչ միայն նոր բան իմանալ, այլ նաև կիրառել իրենց գիտելիքները գործնականում: Անկասկած, այդ հմտությունները կլինի հիմք հետագա հաջող ուսուցման:</p> <p>Միևնույն ժամանակ, մեր հանաչողական խաղերի շնորհիվ երեխաները ուրախ ժամանց են ունենում : Բոլոր խաղերը պատկերազարդ են, գույնզգույն նկարներով, իսկ հաճելի բարի երաժշտությունը կստեղծի հանգիստ մթնոլորտ. կուձեղով պարզ Իգարգացնող խաղի առաջադրանքները՝ երեխան վայելում է իր արդյունքները և ձեռքբերումները:Իսկ լավ տրամադրությունը դա հաջող գարգացման բանալին է:</p>
<p>Վեր հանված՝</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Արդյունքներ/արտադրանք ● Եզրակացություններ 	<p>Խաղային իրավիճակում անկախ, ազատ գործող երեխան լիարժեքորեն օգտագործում է իր բոլոր հմտությունները, ունեցած տեղեկատվությունը: Միաժամանակ դրանք փոխանցում է ընկերներին և յուրացնում նրանցը: Այդ ընթացքում նա կենցաղային, սոցիալական և հոգեբանական խնդիրներ է լուծում: Երեխաներին շատ է ոգևորում խաղային իրավիճակների ստեղծումը, որը նրանց ինքնակազմակերպման,</p>

ինքնարտահայտման և անհատականության դրսևորման հնարավորություն է տալիս: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ:

Խաղային իրավիճակների վերարտադրումը կատարվում է հատկապես դերային խաղի միջոցով՝ երեխային լավ ծանոթ հարաբերություններով: Այդ խաղերը սովորաբար մեծերի կյանքի մանկական մեկնաբանություններ են, որոնցում դրսևորվում է փոփոխության վերաբերմունքը մեծերի նկատմամբ: Այդ ընթացքում երեխան գնահատում ու յուրացնում է հասարակության մեջ ընդունված սոցիալական դերերն ու հարաբերությունները և վերարտադրում դրանք: Առաջին հայացքից թվում է, թե նա ընդամենը պատկերավոր ընդօրինակող է: Իրականում նա այլ կերպ է մեկնաբանում իրավիճակն ու հարաբերությունները, նոր տարրեր ներմուծում սովորական առօրյան վերարտադրող իրավիճակի մեջ, նոր երանգ հաղորդում՝ ելնելով իր կենսա փորձից ու աշխարհընկալումից: Նրա համար այդ խաղը ոչ թե սուսկ նմանակում, այլ կյանքի պահ է. այդ պահին նա այդ կյանքով է ապրում:

Խաղի մեջ ստեղծվում է պատկերացումների զուգորդություններ և այդ զուգորդությունների շարանները, որոնք որոշում են մարդու բնավորությունը, նպաստում են զգացմունքների, մարդկանց նկատմամբ վերաբերմունքի դաստիարակմանը: Կավագույն դաստիարակների մոտ խաղալիքների ինքնուրույն պատրաստումը երեխաների համար սովորական աշխատանք է, երեխաներն ընտրում են խաղը, բաշխում դերերը, հավաքում և նախապատրաստում անհրաժեշտ իրերը:

Երեխաների առջև բացելով կյանքի այս կամ այն իրավիճակը և իրադարձությունը դաստիարակը նրանց մղում է անկեղծ գրույցի, որպեսզի կապ հաստատի ֆննարկվող խնդիրների և իրենց անձնական փորձի միջև, արթնացնի համապատասխան զգացմունք և ճիշտ գնահատական տալու ցանկություն: Խաղային

	<p>իրավիճակների կիրառման դեպքում մանկավարժը խուսափում է բարոյախոսությունից, խմբում իրավիճակների ուղղակի վերլուծությունից, կանկրետ անուններ և արարքներ նշելուց: Նրա խնդիրն է՝ արթնացնել հուզական ապրումները և օգնել երեխաներին՝ կատարելու ինֆորմուլյն անհրաժեշտ եզրահանգումներ:</p> <p>Երեխաների կողմից վերապրված հույզերն իրական խողային և պայմանական իրավիճակներում, որոնք առաջանում են դաստիարակի նախաձեռնությամբ կամ տարերայնորեն, հարստացնում են նախադպրոցականների հուզաշարիչը, բացում նոր հնարավորություններ՝ ինֆորմատիվային և համագործակցության համար:</p>
Այլ սեղեկատվություն	<p>Երեխաները ավելի լավ են սկսում հասկանալ ինչ է ժողովրդավարությունը, երբ խաղում են գանգան սոցիալական գործընթացներ մոդելավորող խաղեր: Այդ խողային միջավայրերը սահմանափակված են լինում որոշակի կանոններով և պարամետրերով:</p> <p>Խաղերը շատ հաճախ պարունակում են սեփականության հանրային օգտագործման և այլ մարդկանց իրավունքներն ու սեփականությունը հարգելու տարրեր: Խողացողները երբեմն հնարավորություն են ունենում օփվելու այլ մշակույթի կրողների հետ և ձեռք են բերում միջմշակույթային փոխգործակցության փորձ:</p> <p>Երեխաները կարող են փորձարկել և զարգացնել իրենց սոցիալական հմտությունները՝ վերահսկելով իրավիճակները և չվախենալով պատժվելուց, երբ սխալվում են:</p> <p>Խողի ժամանակ սահմանված կանոններին ենթարկվելը և հրահանգներին հետևելը, զարգացնում են երեխաների կարգապահությունը, անկախությունը և ինֆորմուլյնությունը:</p>

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է մանկության շրջանում, մարդու ողջ կյանքի ընթացքում:

Խաղը՝ որպես նախադպրոցականի առաջատար գործունեություն, երեխայի զարգացման ու դաստիարակության լավագույն միջոցն է:

«Նման առարկաների հավաքում»:

Նախապատրաստում:

Երեխային ասացե՛ք, որ նմանություն «որսակու»՝ նմանություն գտնելու ե՛ք գնում: Տոպրակ վերցրե՛ք և երեխային տեղեկացրե՛ք, որ ինչ-որ ձևով նման առարկաները հավաքելու ե՛ք, տոպրակի մեջ դնե՛ք: Պայմանավորվե՛ք, թե ինչպիսի առարկաներ ե՛ք հավաքելու և դրանք ինչով են իրար նման լինելու: Կարող ե՛ք որոշել նույն գույնի կամ նույն ասպարեզում օգտագործվող առարկաներ հավաքել (առարկաներ, որոնցով ուտում են կամ որոնցով նկարում են և այլն):

Ընթացքը:

Արկղի կամ պայուսակի վրա երեխայի հետ համապատասխան նշում արե՛ք. օրինակ՝ «կարմիր գույնի իրեր», «իրեր, որոնցով ուտում ենք» և այլն: Միասին նայե՛ք ձեզ շրջապատող առարկաներին: Եթե հնարավոր է, կարելի է առաջին երկու առարկաները հավաքելը ցույց տալ՝ ասելով — «Տե՛ս, կարմիր խնձոր: Կարող ե՛նք պայուսակի մեջ դնել, քանի որ այն կարմիր է: Այս ստվարաթուղթն էլ: Այն էլ է կարմիր»: Ու այսպես շարունակե՛ք:

Քննարկումը:

Երեխային ուղղորդելիս պայուսակի մեջ յուրաքանչյուր առարկայի հայտնվելը մեկնաբանեցե՛ք՝ հարցնելով. «Այս մեկն ինչն^օ պայուսակը դրիր»: Եթե ասի. «Այն կարմիր է», դու կարող ե՛ք ասել՝ «Ո՛րտ է, բոլոր մյուսների նման»՝ նմանության գաղափարը շեշտելով: «Ուրիշ է՞լ ինչ կարմիր առարկա կարող էս գտնել»:

Դիտարկում:

	<p>Մեկ ուրիշ անգամ այս խաղը կարելի է խաղալ տարբեր նկարների միջոցով: Երեխաներին ցույց տալ տարբեր նկարներ և խնդրել երեխաներին խմբավորել պատկերները, որևէ ընդհանուր հատկանիւշով: Այս տարբերակով խաղը ավելի դուր եկավ երեխաներին և ցանկություն հայտնեցին կրկին խաղալու:</p> <p>Թվերը չեն կառավարում աշխարհը, բայց նրանք ցույց են տալիս, թե ինչպես է կառավարվում աշխարհը:</p>
<p>Հաշվարկային կցված նյութեր</p> <ul style="list-style-type: none"> • Հետազոտության գործիքներ (հարցաթերթիկներ կամ այլ) • Նկարներ • Արդյունքներ 	<p>Հարցաթերթիկներ</p> <p>Արդյունքները ստացվեցին շատ լավ: Աշակերտների հետ անցկացրեցին հետաքրքիր դասեր:</p>

Օգտագործված գրականության ցանկ

1. Լ. Թորքոմյան, «Մանկավարժական հիմունքներ»
2. Բաբանսկի հատոր առաջին
3. Սերգեյ Մանուկյան Ընդհանուր մանկավարժագիտություն – 2005թ.